



MINDSCAPE

DISTRIBUIDO POR:
ERBE S.A.
SERRANO
240.28016
MADRID
SPAIN

PRINTED IN JAPAN

SNSP-CH-ESP

THE CHESSMASTER



Manual de Instrucciones



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION







Indice

Las reglas del ajedrez

El ajedrez es un juego ideado para dos jugadores: el jugador 1 jugará con **blancas** y el jugador 2 con **negras** (a pesar de los colores que podrían figurar en un juego de ajedrez). Con *The Chessmaster* podrás jugar contra el ordenador o contra otro jugador. Al jugar contra el ordenador, normalmente jugarás con **blancas**.

Colocación de las piezas sobre el tablero

Al inicio de cada partida, *The Chessmaster* colocará las piezas automáticamente sobre el *tablero de ajedrez*, según las reglas oficiales del juego. Las piezas se colocan tal y como se muestra a continuación. He aquí algunas reglas generales para ayudarte en la colocación en sí:

- La casilla de la esquina inferior derecha ha de ser **blanca** (blanco a la derecha).
- Los reyes y las damas se colocarán cara a cara, cada uno en una parte opuesta del tablero de ajedrez.
- La dama **blanca** irá colocada sobre la casilla blanca y la dama **negra** sobre la casilla negra (la dama va sobre su color).

Objetivo

El objetivo del ajedrez es conseguir dar *jaque mate* al rey del oponente. A diferencia de las demás piezas, el rey no puede ser capturado y retirado del tablero de ajedrez, sino que se le acorrala hasta que no pueda moverse. Cada vez que se ataca a un rey se le da *jaque*: el rey tendrá que salir de esta situación en la siguiente jugada y, si no hubiese escape posible, se

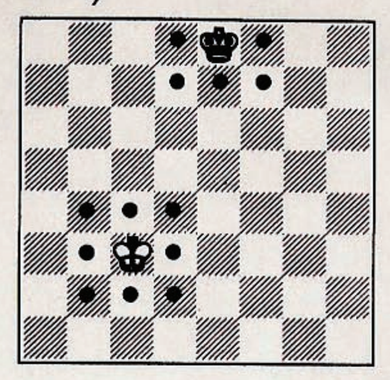
considerará como *jaque mate*, por lo que la parte a la que se le haya dado jaque mate perderá.



Las piezas

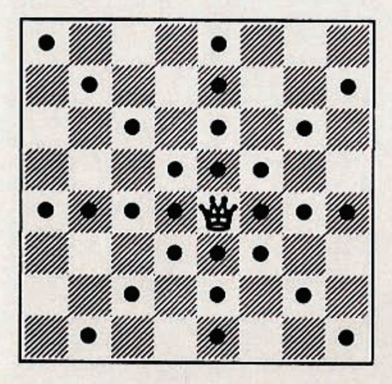
Las **blancas** siempre iniciarán la partida, tras lo cual cada jugador jugará por turnos. Podrás mover una sola pieza en cada jugada, excepto en un enroque, donde podrás mover al rey y una torre (ver JUGADAS ESPECIALES). El caballo es la única pieza que puede saltar sobre las demás piezas. Las demás piezas han de moverse por líneas horizontales, verticales o diagonales que no estén bloqueadas. No podrás colocar a dos de tus piezas sobre la misma casilla, pero podrás capturar a una pieza enemiga colocándote sobre la casilla donde estuviese colocada. Al capturar a un enemigo, lo sacarás del tablero de ajedrez y colocarás tu pieza en su lugar. En *The Chessmaster*, las piezas capturadas desaparecerán automáticamente del tablero de ajedrez.

El rey



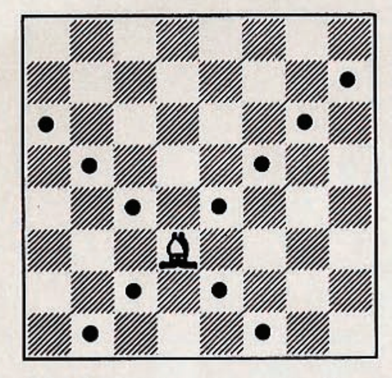
El rey es la pieza más importante del juego. Cuando tu rey sufra un jaque mate (se encuentre acorralado), perderás. Excepto en el *enroque*, el rey sólo puede moverse de una en una casilla en cualquier dirección, tal y como muestran las casillas con punto de la figura superior. El rey no podrá moverse hacia un jaque, es decir, no podrá clocarse sobre una casilla que esté bajo el ataque de una pieza enemiga.

La dama



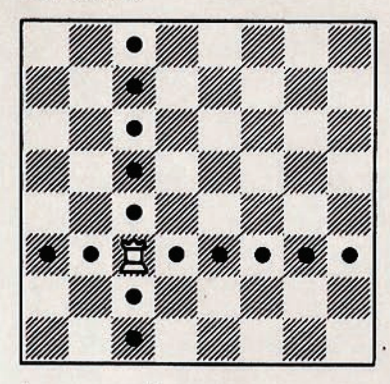
La dama es la pieza más poderosa del juego. La dama puede moverse en cualquier dirección y tantas casillas como desee, siempre y cuando no estén bloqueadas, tal como muestran las casillas con puntos en la figura superior.

El alfil



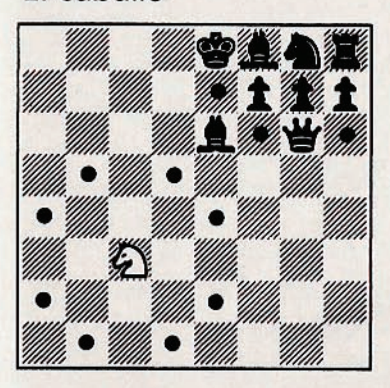
El alfil puede moverse en diagonal tantas casillas como quiera, siempre que no estén bloqueadas, tal como muestra la figura superior. Cada bando dispone de un alfil en una casilla blanca y otro en una casilla negra. Cada alfil está restringido a movimientos a lo largo de diagonales del mismo color de su casilla de partida.

La torre



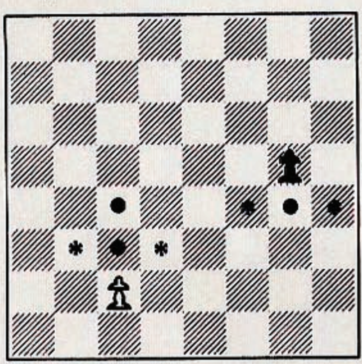
La torre podrá moverse por tantas casillas que no estén bloqueadas como quiera, en sentido horizontal o vertical, tal como muestran las casillas con punto en el esquema superior. Cada bando dispondrá de dos torres. Estas no están restringidas por el color de las casillas.

El caballo



El movimiento del caballo se caracteriza por un salto especial en forma de L; es la única pieza que puede saltar sobre las demás. La jugada del caballo consiste en un salto de dos casillas, en sentido horizontal o vertical, seguido de un movimiento de una casilla en ángulo recto, tal como muestran las casillas con punto de la figura superior. El caballo siempre acabará en una casilla de distinto color al de la casilla en la que haya iniciado su jugada. El caballo no capturará a las piezas que haya saltado; sólo capturará a un enemigo cuando caiga sobre su casilla. Cada bando dispondrá de dos caballos.

El peón



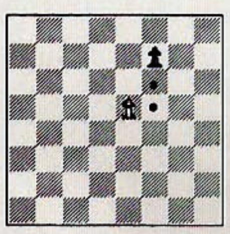
El peón se mueve hacia adelante, pero captura a sus contrincantes en diagonal. En la primera jugada, el peón tendrá la opción de moverse una o dos casillas, tras lo cual sólo podrá avanzar de casilla en casilla. En la figura de arriba, las casillas con punto muestran los posibles movimientos hacia adelante y las casillas con asterisco indican las posibles capturas. Ten en cuenta que el peón **blanco** de la figura dispone de dos posibles jugadas hacia adelante (es su primer movimiento), mientras que el peón **negro** sólo puede avanzar una casilla hacia adelante, ya que no se trata de su primera jugada de la partida. Si un peón llega al otro lado del tablero de ajedrez (a la fila 8), será ascendido a la categoría de otra pieza, siempre que no se trate de otro peón o del rey. Por lo tanto, podrías llegar a tener más de una dama y más de dos alfiles, caballos o torres. Lee la sección cómo JUGAR CON THE CHESSMASTER.

Jugadas especiales

Existen dos jugadas especiales importantes en el ajedrez: *en passant* y *enroque*. *The Chessmaster* puede llevar a cabo ambas jugadas.

En passant

Esta expresión francesa significa "al paso" y se utiliza para designar una forma especial de capturar un peón. Consiste en mover un peón dos casillas en un intento de evitar la captura por el enemigo; sin embargo, la captura se realizará como si se hubiera movido el peón una sola casilla.



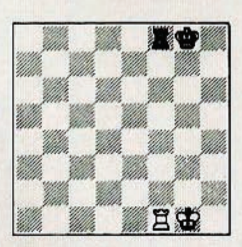
En el esquema anterior, el peón **negro** realiza su jugada y avanza dos casillas, marcadas con un punto. En la siguiente jugada, el peón **blanco** podrá capturar al **negro**, pero si no lo hiciera, el peón **negro** se salvará de una captura *en passant*

durante el resto de la partida. Ten en cuenta que todos los peones podrán verse amenazados de esta forma.

Enroque

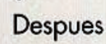
Cada jugador podrá efectuar un solo *enroque* durante una partida, siempre y cuando se cumplan ciertas condiciones. El *enroque* te permite mover dos piezas a la vez: el rey y una de las torres. El rey se moverá dos casillas hacia la izquierda o hacia la derecha, dirigiéndose hacia una de sus torres; al mismo tiempo, la torre se colocará en la casilla contigua al rey que esté más cerca del centro del tablero, tal y como muestran los siguientes esquemas.





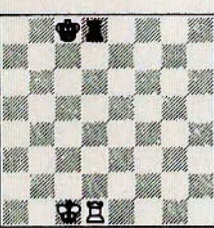
Enroque corto o de rey

Antes



Despues





Enroque largo o de dama

Antes

Despues

Para poder llevar a cabo un *enroque*, no se podrá haber movido ninguna de las dos piezas, el rey no podrá efectuar un enroque para librarse o meterse en un *jaque*, ni se podrá enrocar durante el mismo. Por último, no podrá haber ninguna pieza de ningún color entre el rey y la torre al realizar el *enroque*.

El *enroque* es una jugada importante, ya que te permite mover a tu rey a un lugar seguro y convertir a la torre en una pieza estratégicamente activa. Siempre que esta jugada sea legal, podrás realizar el *enroque* largo o el corto, o no realizarlo.

Jaque mate, rey ahogado y tablas

Ahora que ya sabes como se mueven las piezas, es importante que sepas cómo evitar un *jaque mate*.

No podrás colocar a tu rey en *jaque*; por ejemplo, no podrás colocar al rey en diagonal con el alfil de tu oponente si no existe ninguna otra pieza entre dicho alfil y tu rey. Si estás en *jaque*, tienes tres opciones:

1. Capturar a la pieza que te esté dando jaque.
2. Colocar alguna de tus piezas entre el atacante y tu rey.
3. Colocar a tu rey en una casilla que no se encuentre en jaque. .

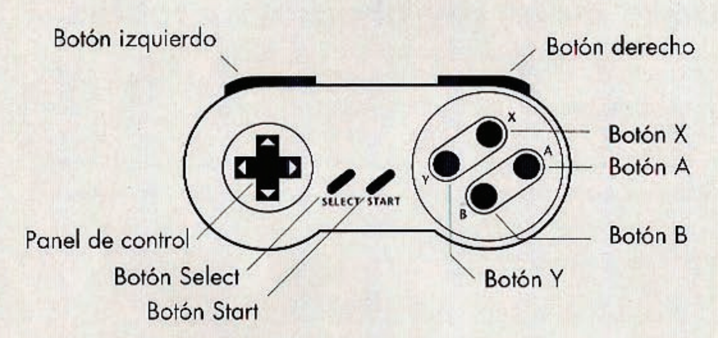
Si no puedes realizar ninguna de estas jugadas, ¡habrá sido un *jaque mate* y habrás perdido!

Si tu rey no se encuentra en *jaque* pero no puedes realizar ninguna jugada legal, tu rey estará *ahogado* y se habrá hecho tablas, es decir, se considerará que ha habido *empate*. Existen otras dos situaciones que pueden conducir a *tablas*:

1. *Tablas* **por triple repetición:** Si en una misma partida se repite tres veces la misma posición de las piezas sobre el tablero, se considerará *tablas*.
2. **50 jugadas sin progreso:** Si se llevasen a cabo 50 jugadas sin progreso, la partida concluirá en *tablas*.

The Chessmaster memoriza tanto las repeticiones de posición como el número de jugadas.

Los controles del juego



Panel de control: Mueve el icono en forma de mano y la línea de selección hacia arriba y abajo.

Select: Alterna el *tablero de ajedrez* y el *menú*; también confirma los cambios de ajuste.

Start: Inicia el juego y permite continuar tras un mensaje.

A, B, X, Y: Pulsa cualquier botón para seleccionar una acción, para cambiar un ajuste y para coger piezas. En esta guía, la **A** será válida para cualquiera de estos botones.

L: Cancela una jugada.

R: Vuelve a realizar una jugada que hayas cancelado.

Iniciación del juego

Para iniciar el juego:

1. Inserta *The Chessmaster* en tu Super Nintendo Entertainment System™ (NES).
2. **Enciende** el Super NES.
3. Pulsa **Start** cuando aparezca la pantalla de título de *The Chessmaster*.

Cuando aparezca el *tablero de ajedrez*, podrás empezar la partida.

Cómo jugar con The Chessmaster

Para mover una de tus piezas:

1. Utiliza el **panel de control** para situar el icono en forma de mano sobre la pieza que desees mover.
2. Pulsa **A** para coger la pieza.
3. Usa el **panel de control** para mover la pieza a la casilla destino apropiada.
4. Pulsa **A** para soltar la pieza.

Nota: Si la jugada que pretendes realizar es ilegal, *The Chessmaster* te lo indicará.

Para realizar un enroque, mueve tu rey dos casillas hacia la torre; la torre se moverá a su nuevo destino automáticamente.

Para capturar un peón *en passant*, mueve tu peón a la casilla de destino apropiada, es decir, a la casilla situada inmediatamente detrás del peón enemigo.

Si uno de tus peones llegase a la fila 8, *The Chessmaster* te preguntará si deseas ascender a tu peón. Para hacerlo, pulsa uno de los botones siguientes para seleccionar la pieza que desees:

A	Dama	X	Torre
B	Alfil	Y	Caballo

Menú

Utiliza el *menú* para seleccionar las acciones y cambiar los ajustes. Para pasar al *menú*, pulsa **Select**.

Nota: Cuando las opciones del *menú* figuren en azul en lugar de en blanco, significa que no estarán disponibles debido a las circunstancias del juego.

Las 10 primeras opciones del *menú* son acciones, mientras que las 10 últimas son ajustes. Lee los apartados *Opciones de acción* y *Opciones de ajuste*.

Para seleccionar una acción:

1. Usa el **panel de control** para mover la flecha hacia la acción que desees seleccionar.
2. Pulsa **A** para iniciar la acción.

Aparecerá el *tablero de ajedrez*.

Para cambiar un ajuste:

1. Usa el **panel de control** para mover la flecha a la opción que desees seleccionar.
2. Pulsa **A** hasta que aparezca el ajuste que desees realizar.
3. Pulsa **Select** para confirmar el ajuste.

Aparecerá el *tablero de ajedrez*.

Opciones de acción

Las opciones de acción incluyen:

Iniciar una partida: Cancela cualquier partida que se esté jugando para empezar una nueva.

Cambiar de bando: Cuando llegue tu turno, podrás pedir que *The Chessmaster* juegue con tus piezas a la vez que tú cambias a las suyas. Quizá te interese usar esta opción al inicio de una partida para que *The Chessmaster* juegue con las **blancas**.

Jugar contra Chessmaster: Te permite jugar al ajedrez contra *The Chessmaster*.

Autoplay: Observa cómo *The Chessmaster* juega contra sí mismo. Pulsa **Select** si deseas interrumpir la partida y salir al menú.

Jugar contra otro jugador: Te permite jugar al ajedrez contra otro jugador, a la vez que *The Chessmaster* actúa como árbitro. Cuando le toque el turno a las piezas **negras**, el segundo mando de control del juego moverá el icono en forma de mano.

Forzar a Chessmaster a mover: Si seleccionas esta opción mientras *The Chessmaster* esté pensando en su siguiente jugada, le forzarás a realizar una jugada inmediata. También se puede utilizar en el nivel de juego infinito para forzar a *The Chessmaster* a iniciar su jugada.

Obtener consejo de Chessmaster: *The Chessmaster* te ofrecerá una demostración de la jugada recomendada.

Modalidad cancelar/reiniciar jugada: Esta opción activará una modalidad en la que podrás cancelar una o todas las jugadas que hayas realizado durante la partida. En esta modalidad, el icono en forma de mano cambiará a ⇆, y podrás hacer lo siguiente:

1. Pulsar **L** para cancelar una jugada.
2. Pulsar **R** para reiniciar una jugada.
3. Pulsar **Select** para volver al juego normal.

Nota: Podrás pulsar **L** para cancelar una jugada directamente desde el tablero de ajedrez.

Colocar las piezas sobre el tablero: Colocará las piezas sobre el tablero de ajedrez. El *tablero* aparecerá conjuntamente con la *bolsa de piezas*, que guarda las piezas que se hayan ido capturando.

Para retirar una pieza del *tablero de ajedrez:*

1. Usa el **panel de control** para colocar la mano sobre la pieza que desees retirar.
2. Pulsa **A** para coger la pieza.
3. Usa el **panel de control** para retirar la pieza del tablero de ajedrez.
4. Pulsa **A** para soltar la pieza.

Nota: No es posible retirar a los reyes del tablero.

Para añadir una pieza al tablero de ajedrez:

1. Usa el **panel de control** para colocar el icono en forma de mano sobre la *bolsa de piezas*.

2. Pulsa **A** para coger la pieza.
3. Usa el **panel de control** para mover la pieza sobre la casilla de destino del tablero de ajedrez.
4. Pulsa **A** para soltar la pieza.

Podrás ajustar el tablero de ajedrez con las siguientes restricciones:

- No podrás colocar a los peones en las filas 1 ni 8.
- El número de damas, torres, caballos y alfiles que puedes usar en un momento determinado depende del número de peones que hayan sido capturados.

Mientras te encuentres en *modalidad Setup*, puedes pulsar **Select** para acceder al *menú Setup*. Para seleccionar una de las siguientes opciones, utiliza el **panel de control** para resaltar la opción en cuestión y, a continuación, pulsa **A**.

- **Recoger el tablero:** Recoge todas las piezas del tablero excepto los reyes.
- **Colocar en posición inicial:** Coloca todas las piezas para la siguiente partida.
- **Las blancas mueven primero:** Indica a qué bando le toca mover al reanudar la partida. Utiliza esta opción para cambiar entre blancas y negras.
- **Instalación completa:** Vuelve al juego.
- **Salir y cancelar cambios:** Reanuda la partida e ignora los cambios que hayas efectuado en modalidad Setup.

Resolver un jaque mate: Tendrás que estar jugando contra *The Chessmaster* para poder usar esta opción. Pídele a *The Chessmaster* que examine la posición actual y que te indique si existe un jaque mate forzado comprendido dentro de un número determinado de jugadas Si *The Chessmaster* encuentra una

solución, esas jugadas serán añadidas a la lista de jugadas y pasarás a la **Modalidad cancelar/reiniciar jugada**.

Para ver la solución de *The Chessmaster*, pulsa **Start**.

Si no hubiera solución alguna, pulsa **Start** para continuar.

Pulsa **Select** para interrumpir a *The Chessmaster* mientras esté resolviendo un jaque forzado.

Opciones de ajuste

Las opciones de ajuste son las siguientes:

El nivel de juego está predefinido en newcomer 1 (Debutante): Fija el nivel de juego. Puedes seleccionar entre los 16 niveles de juego siguientes:

- **Newcomer 1:** El nivel más fácil.
- **Newcomer 2:** Nivel fácil.
- **Niveles 1-13:** El nivel de dificultad aumenta progresivamente. Los números que figuran tras el número de nivel te indican el número de jugadas y el tiempo que *The Chessmaster* tardará en efectuar sus jugadas en este nivel. Por ejemplo, el nivel 1 es 60/5, lo que significa 60 jugadas en 5 minutos; el nivel 7 es 30/45, lo que significa 30 jugadas en 45 minutos.
- **Infinito:** Chessmaster pensará en su jugada hasta que selecciones **Forzar a Chessmaster a mover**.

Modalidad pensar On/Off: Determina la habilidad de respuesta de *The Chessmaster*:

- **On:** *The Chessmaster* pensará en su próxima jugada mientras tú pienses en la tuya.

- **Off:** *The Chessmaster* sólo pensará en su jugada actual y sólo lo hará cuando sea su turno.

Archivo de sugerencias On/Off: Determina la habilidad de *The Chessmaster* para consultar sus archivos de más de 150.000 jugadas durante el principio de la partida.

- **On:** *The Chessmaster* consultará sus archivos.
- **Off:** *The Chessmaster* no consultará sus archivos.

Modalidad de aprendizaje On/Off: Esta característica es útil si estás aprendiendo a jugar al ajedrez. Fija la habilidad de *The Chessmaster* para mostrarte todas las jugadas legales de una pieza en particular al coger dicha pieza.

- **On:** *The Chessmaster* mostrará tus jugadas.
- **Off:** *The Chessmaster* no mostrará tus jugadas.

Nota: **No podrás disponer de la modalidad de aprendizaje si estás en modalidad 3-D.**

Coordenadas del tablero de ajedrez On/Off: Determina si se visualizarán o no los números de fila y las letras de columna del *tablero*.

- **On:** Podrás ver las coordenadas de fila y columna (1-8 y A-H) en el borde del tablero.
- **Off:** No se visualizarán las coordenadas de fila y columna en el borde del tablero.

Piezas blancas en margen inferior: Determina la rotación del *tablero* necesaria para que las piezas **blancas** estén en una de las siguientes posiciones:

- **Inferior**
- **Superior**

- **Izquierda**
- **Derecha**

Nota: Al girar el tablero, las coordenadas de fila y columna (establecidas con la opción **Coordenadas del tablero de ajedrez On/Off**) también girarán.

La visualización del tablero de ajedrez está en 2-D: Fija la visualización del *tablero* de ajedrez.

- **La visualización del tablero está en 2-D:** Se visualizará la imagen habitual, de pantalla completa, del *tablero* de ajedrez.
- **La visualización del tablero está en 3-D:** Se visualizará el *tablero* en tres dimensiones.
- **La visualización del tablero es Sala de combate:** Pasarás a la Sala de combate, la cual incluye varias características informativas. Ver el apartado *Sala de combate*.

Las piezas de ajedrez son estándar/fantasía: Se usa para determinar el tipo de piezas y tablero que se va a utilizar.

- **Estándar:** tablero y piezas de ajedrez estándar.
- **Fantasía:** tablero y piezas de ajedrez fantasía.

  Nota: No podrás disponer del tablero y las piezas fantasía si estás en la **Sala de combate**.

Música de fondo On/Off: Se utiliza para activar o desactivar la música de fondo.

- **On:** La música de fondo estará activada.
- **Off:** La música de fondo estará desactivada.

Mate en 1 (-5) jugada(s): Se usa con **Resolver un jaque mate**. Fija un número del 1 al 5 para indicar a *The Chessmaster* el número de jugadas que se hayan de usar para resolver un mate forzado.

Sala de combate

Dentro de la **Sala de combate** se visualizará un *tablero* de ajedrez reducido, incluyendo varias características informativas:

- **Lista de jugadas:** Indica las últimas 4 jugadas realizadas por cada uno de los jugadores, mediante coordenadas de fila y columna.

  Ejemplo: **Blancas**
  h5-h6
  f3-g5
  d1-d2+
  d2-d4

+ indica un *jaque*; ++ indica un *jaque mate*.

- **Mejor:** Indica la mejor línea de juego que *The Chessmaster* haya encontrado hasta el momento.
- **Pista:** Indica lo que *The Chessmaster* considera tu mejor alternativa de juego, dada tu posición.
- **Piezas capturadas:** Muestra todas las piezas que hayan sido capturadas y retiradas del tablero de ajedrez.
- **PL:** Se refiere al número de jugadas que *The Chessmaster* está preparando con antelación.
- **MV:** Indica el número de jugadas legales en el PL actual.

Annexed

Para usar en tu consola de Super Nintendo Entertainment System.

Este embalaje está fabricado con materiales reciclables y es reciclable.

Sello oficial de calidad Nintendo

ESTE SELLO DE CALIDAD ES TU GARANTIA DE QUE NINTENDO HA REVISADO ESTE PRODUCTO Y DE QUE CUMPLE SUS ESTANDARES DE FABRICACION, FIABILIDAD Y VALOR DE ENTRETENIMIENTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA OBTENER UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU PRODUCTO NINTENDO.

Gracias por haber seleccionado el cartucho de juego Super Tennis* para tu super nintendo entertainment system.

Lee este manual de instrucciones en su totalidad para asegurarte de que utilizas correctamente este nuevo juego. Guarda este manual para futuras referencias.

FABRICADO EN INGLATERRA.

ATENCION: LEE CUIDADOSAMENTE ESTA INFORMACION Y LAS PRECAUCIONES INCLUIDAS EN EL FOLLETO ADJUNTO ANTES DE UTILIZAR TU SISTEMA, CARTUCHO DE JUEGO O ACCESORIOS NINTENDO.